



COUPE AMICALE de VIET VO DAO ERMONT les 7 et 8 JUIN 2025



ARTS MARTIAUX
VIETNAMIENS
FFK

和
謙
水



REGLEMENT COMPETITION

 **COMPLEXE SPORTIF GASTON REBUFFAT**
ALLÉE JEAN DE FLORETTE — 95120 ERMONT

TARIFS COMPÉTITION

• ENGAGEMENT COMPÉTITEUR

 4 € par participant

(À régler obligatoirement à l'inscription des clubs ou avant le début de la compétition)

 Un justificatif de paiement peut être fourni sur demande le jour de l'événement.

• BILLETTERIE SPECTATEURS

 3 € / jour

 5 € pour le week-end complet

• ENTRÉE GRATUITE POUR LES COACHS

 Offre valable uniquement pour les clubs fournissant des juges, arbitres ou commissaires
(limité à 4 personnes, identifiées avant la compétition)

INFORMATIONS IMPORTANTES

 Chaque compétiteur et responsable de club certifie avoir pris connaissance et accepté sans réserve le règlement de la compétition.

 Date limite d'inscription : Mercredi 4 juin 2025

CONTACT ORGANISATION

MARC RAUX

Responsable de la compétition

 +33 6 86 12 95 33

 rauxm@yahoo.fr

CATEGORIES D'AGES ET DE POIDS (à titre indicatif)

Catégorie	POUSSIN	PUPILLE	BENJAMIN	MINIME	CADET
Age	6 – 7 ans	8 – 9 ans	10 – 11 ans	12 – 13 ans	14 – 15 ans
Féminines	- 20 kg				
	- 27 kg	- 27 kg			
	- 34 kg	- 34 kg	- 34 kg		
	34 kg et +	- 41 kg	- 41 kg	- 41 kg	
		41 kg et +	- 48 kg	- 48 kg	- 48 kg
			48 kg et +	- 55 kg	- 55 kg
				55 kg et +	- 55 kg et +
Masculins	- 20 kg				
	- 27 kg	- 27 kg			
	- 34 kg	- 34 kg	- 34 kg		
	- 41 kg	- 41 kg	- 41 kg	- 41 kg	
	- 41 kg et +	- 48 kg	- 48 kg	- 48 kg	- 48 kg
		48 kg et +	- 55 kg	- 55 kg	- 55 kg
			55 kg et +	- 62 kg	- 62 kg
				62 kg et +	- 69 kg
					69 kg et +

Catégorie	JUNIORS	SENIORS	VETERANS 1	VETERANS 2
Age	16 – 17 ans	18 ans et +	35 – 45 ans	46 ans et +
Féminines	- 48 kg	- 50 kg		
	- 55 kg	- 57 kg	- 57 kg	- 57 kg
	- 62 kg	- 64 kg	- 64 kg	- 64 kg
	62 kg et +	64 kg et +	64 kg et +	64 kg et +
Masculins	- 55 kg			
	- 62 kg	- 62 kg	- 64 kg	- 64 kg
	- 69 kg	- 69 kg	- 71 kg	- 71 kg
	- 76 kg	- 76 kg	- 78 kg	- 78 kg
	76 kg et +	- 83 kg	- 85 kg	- 85 kg
		- 83 kg et +	85 kg et +	85 kg et +

Important : Le tableau ci-dessus est fourni à titre indicatif. Il est impératif et obligatoire de renseigner le poids réel et actualisé de chaque participant dans le formulaire d'inscription (en indiquant uniquement le poids en kilos).

Pour les épreuves de combat, les compétiteurs sont regroupés par catégorie d'âge, avec un écart de poids aussi réduit que possible.

Le club organisateur décline toute responsabilité en cas de poids incorrect déclaré lors de l'inscription.

En cas de litige ou de doute concernant le poids d'un(e) compétiteur(trice), une pesée pourra être effectuée. Tout écart non conforme pourra entraîner l'exclusion de la compétition.

Les catégories d'âge et de poids pourront être ajustées en fonction du nombre de participants, tout en respectant un écart de poids minimal. Il est donc essentiel de renseigner le poids réel et récent du compétiteur lors de l'inscription (en kilos uniquement).

COMPETITION TECHNIQUE

Important :

La distinction entre les catégories masculine et féminine sera maintenue uniquement si le nombre de participants le permet. Dans le cas contraire, elles seront regroupées en une seule catégorie mixte.

Pour les épreuves individuelles, l'ouverture d'une catégorie nécessite un minimum de 8 compétiteurs. En dessous de ce seuil, des regroupements de catégories pourront être envisagés.

L'épreuve de **Song Luyen** ne sera organisée que si le nombre d'inscrits est jugé suffisant.

Les vétérans souhaitant participer dans la catégorie senior peuvent le faire, sous réserve de nous en informer à l'avance.

La compétition technique se compose de quatre épreuves distinctes :

1. BAI QUYEN (enchaînement à mains nues)

Les compétiteurs sont répartis selon deux critères :

Âge : huit catégories d'âge

Ceinture :

- Moins de ceinture noire
- Ceinture noire et plus

Note : Seuls les quatre premiers de chaque catégorie sont retenus pour les demi-finales et finales, après un tour éliminatoire si nécessaire.

2. BAI VU KHI (enchaînement avec une arme)

Les compétiteurs sont répartis par :

Âge : quatre catégories

- Poussins-Pupilles
- Benjamins-Minimes
- Cadets-Juniors
- Séniors-Vétérans

Ceinture :

- Moins de ceinture noire
- Ceinture noire et plus

Note : Seuls les quatre premiers de chaque catégorie seront sélectionnés pour les demi-finales et finales, après un tour éliminatoire si nécessaire.

3. QUYEN DÔNG DIỄN (enchaînement synchronisé)

Les équipes sont composées de trois personnes (mixte autorisé) et sont réparties en quatre catégories d'âge :

- Poussins-Pupilles
- Benjamins-Minimes
- Cadets-Juniors
- Séniors-Vétérans

Note : Seules les quatre premières équipes de chaque catégorie seront retenues pour les demi-finales et finales, après un tour éliminatoire si nécessaire.

4. SONG LUYEN (combat codifié à mains nues ou avec armes)

Conditions spécifiques :

- La durée de l'exécution doit être comprise entre 1 minute et 1 minute 30 secondes.
- Les armes en métal (sabres, épées, etc.) doivent être émoussées (sans tranchant et avec une pointe non piquante).

Les équipes, composées de deux personnes (mixte autorisé), sont réparties en trois catégories :

- Poussins-Pupilles-Benjamins
- Minimes-Cadets
- Juniors-Séniors-Vétérans

Note : Seules les quatre premières équipes de chaque catégorie seront retenues pour les demi-finales et finales, après un tour éliminatoire si nécessaire.

Règle supplémentaire :

Un compétiteur ne peut pas appartenir à deux équipes engagées dans une même épreuve par équipe.

CRITERES DE NOTATION DES EPREUVES TECHNIQUES

CRITERES DE NOTATION BAI QUYEN		Points
Stabilité et technique	Qualité des postures Qualité des déplacements Qualité des techniques Niveau de difficulté	De 1 à 4
Puissance	Force Vitesse Contrôle de la respiration	De 1 à 4
Rythme	Fluidité gestuelle Temps forts Liaison des phases d'arrêts et d'accélération	De 1 à 4
Expression corporelle	Entrée et salut du compétiteur La tenue du compétiteur Regard et détermination	De 1 à 4
Mémorisation	Hésitation dans l'exécution Arrêt total ou partiel dans l'exécution	De 1 à 4
Total		/20

CRITERES DE NOTATION BAI VU KHI		Points
Stabilité et technique	Qualité des postures Qualité des déplacements Qualité des techniques Niveau de difficulté	De 1 à 3
Puissance	Force Vitesse Contrôle de la respiration	De 1 à 3
Rythme	Fluidité gestuelle Temps forts Liaison des phases d'arrêts et d'accélération	De 1 à 3
Expression corporelle	Entrée et salut du compétiteur La tenue du compétiteur Regard et détermination	De 1 à 3
Mémorisation	Hésitation dans l'exécution Arrêt total ou partiel dans l'exécution	De 1 à 3
Contrôle de l'arme	Plan de coupe Maniement Perte de l'arme (totale ou partielle)	De 1 à 5
Total		/20

CRITERES DE NOTATION QUYEN DÔNG DIÊN		Points
Stabilité et technique	Qualité des postures Qualité des déplacements Qualité des techniques Niveau de difficulté	De 1 à 3
Puissance	Force Vitesse Contrôle de la respiration	De 1 à 3
Rythme	Fluidité gestuelle Temps forts Liaison des phases d'arrêts et d'accélération	De 1 à 3
Expression corporelle	La tenue des compétiteurs Regard et détermination	De 1 à 3
Mémorisation	Hésitation dans l'exécution Arrêt total ou partiel dans l'exécution	De 1 à 3
Synchronisation	Décalage de l'exécution des techniques Décalage sur le salut Mise en place et retour en fin d'exécution (entrée et fin de salut)	De 1 à 5
Total		/20

NOTATION COMPETITION TECHNIQUE

Notation avant les demi-finales :

1. Les notes sont attribuées par 3 à 5 juges, positionnés autour de l'aire de compétition. Les juges doivent idéalement être ceinturés noirs.
2. Dès que l'administrateur lance le signal "Juges, prêts (avec un regard vers les juges), levez", chaque juge lève simultanément son ardoise, affichant un score entier bien visible pour la table de marquage.
3. Les notes sont comprises entre 5 et 20, en fonction des critères établis pour chaque prestation.
4. Le résultat final est calculé par la somme des notes des juges.

Exemple avec 3 juges :

- 1er juge : 12
 - 2ème juge : 10
 - 3ème juge : 11
- Cela donne un total de 33 points sur 60.

Exemple avec 5 juges :

- 1er juge : 12
 - 2ème juge : 10
 - 3ème juge : 11
 - 4ème juge : 16
 - 5ème juge : 16
- On élimine la note la plus basse et la plus haute, ce qui donne un total de 39 points sur 60.

Note importante : *Les scores servent uniquement à établir un classement et à départager les compétiteurs.*

Demi-finales et finales des épreuves techniques en duel (sous réserve et si nécessaire) :

1. 3 ou 5 juges sont placés autour de l'aire de compétition, munis de deux drapeaux de couleurs différentes.
2. Les compétiteurs sont identifiés par des ceintures de couleurs distinctes, en concordance avec les couleurs des drapeaux.
3. Deux des quatre demi-finalistes s'affrontent en exécutant leur enchaînement, chacun à son tour.
4. À l'issue du duel, les deux compétiteurs se positionnent face au public.
5. Lorsque l'administrateur annonce "Juges, prêts (avec un regard vers les juges), levez", les juges lèvent simultanément les drapeaux de la couleur correspondant à la ceinture du vainqueur.
6. La levée simultanée des drapeaux est obligatoire. Toute concertation entre juges est interdite, sous peine d'annulation du résultat. Aucun égalité n'est permise.

Récompenses :

1. Les trois premiers compétiteurs seront récompensés.
2. Les récompenses sont remises à la fin de chaque épreuve, selon les catégories, en fonction de l'ordre des épreuves.

COMPÉTITION DE CASSE (PAR CLUB UNIQUEMENT)

Modalités de participation :

- **Participation limitée** : Un seul passage par club, réalisé par une ou plusieurs personnes simultanément.
- **Temps alloué** : 3 minutes maximum (incluant la mise en place et la casse).
→ Tout dépassement de temps sera pénalisé.

Matériel de casse :

- **Matériel autorisé** :
→ Uniquement des planches de casse réutilisables (pour des raisons de sécurité et de logistique).
- **Matériel interdit** :
→ Tout autre type de matériel de casse.
- **Responsabilité des clubs** :
→ Chaque club doit apporter son propre matériel, qui sera contrôlé par l'organisation.
→ Le club d'Ermont pourra mettre à disposition quelques planches, en cas de besoin.

Notation :

- **Jury** :
→ Composé de 3 à 5 juges, désignés par l'organisation, incluant des professeurs issus de différents clubs.
- **Critères de notation** :
 1. Difficulté
 2. Vitesse d'exécution
 3. Densité des planches
 4. Chorégraphie
 5. Aspect spectaculaire
- **Résultats** :
→ Les résultats des 3 meilleurs clubs seront annoncés en même temps que ceux du Challenge Clubs.

COMPETITION COMBAT

Les compétiteurs sont répartis selon les critères suivants :

- Catégorie d'âge, de poids et de sexe (voir page 2).
- Niveau de ceinture : ceintures inférieures à la noire / ceinture noire et plus.

Les organisateurs se réservent le droit de surclasser un compétiteur dans une catégorie supérieure, sous réserve de l'accord du participant, de ses parents (pour les mineurs), de son professeur et du responsable de la compétition.

Les vétérans souhaitant concourir avec les séniors doivent le préciser lors de l'inscription.

L'ouverture d'une catégorie nécessite un minimum de 8 participants. Un regroupement de catégories pourra être effectué si nécessaire.

Afin d'assurer une bonne organisation et le bon déroulement de la compétition, nous vous invitons à effectuer les inscriptions dans les plus brefs délais.

Rappel : la date limite d'inscription est fixée au mercredi 4 juin 2025.

Les catégories d'âge et de poids pourront être ajustées en fonction du nombre de participants, tout en respectant un écart minimal de poids. Il est donc essentiel d'indiquer le poids réel et récent du compétiteur lors de l'inscription (en kilos uniquement).

Pour les épreuves de combat, les compétiteurs sont regroupés dans la même catégorie d'âge, avec un écart de poids minimal.

Le club organisateur décline toute responsabilité en cas d'erreur de poids lors de l'inscription des clubs. Une pesée sera effectuée en cas de doute ou de litige concernant le poids d'un(e) compétiteur(trice), sous peine d'exclusion.

REGLES COMPETITION COMBAT

Le Combat :

1. Aucune élimination directe pendant les phases éliminatoires.
2. Les phases éliminatoires se déroulent en une seule reprise.
3. Les catégories comprenant plus de 6 compétiteurs sont réparties en plusieurs poules (tableaux). Les deux premiers de chaque poule seront qualifiés pour les phases finales.
4. En demi-finale et finale, le vainqueur est déterminé par les points (drapeaux) attribués par les juges.
5. Toutes les finales se déroulent en deux reprises.
6. La durée des combats est de 1 minute 15 pour les catégories poussins et pupilles.
7. La durée des combats est de 1 minute 30 pour les catégories benjamins, minimes, et vétérans.
8. La durée des combats est de 2 minutes pour les catégories cadets, juniors, et seniors.
9. L'entraîneur (coach) est autorisé à communiquer pendant le combat.
10. Un seul coach par compétiteur et par aire de combat est autorisé, et il doit se placer à l'endroit prévu à cet effet.

Exemple : Si 6 compétiteurs d'un même club sont appelés sur le tapis n°1, seul un coach du club est autorisé à se trouver sur la zone du tapis n°1.

Parties du corps où les frappes sont interdites :

1. Le cou
2. La nuque
3. Le dos
4. Le bas-ventre (sous la ceinture)
5. La colonne vertébrale
6. Les articulations

Techniques interdites entraînant avertissements, pénalités ou disqualifications :

1. Les coups portés avec la tête (coup de tête).
2. Les coups de coude (**autorisés uniquement pour les catégories seniors/vétérans, uniquement au corps et à condition qu'ils soient déclenchés ou enchaînés à une attaque**).
3. Les coups de genou (**autorisés uniquement pour les seniors/vétérans, uniquement au corps et à condition qu'ils soient déclenchés ou enchaînés à une attaque**).
4. Les coups de pied de type low-kick (cuisses internes ou externes) **s'ils ne sont pas précédés ou suivis d'une attaque**.
5. Les tentatives d'étranglement.
6. Les saisies par la tête.
7. Tout coup non maîtrisé ou non contrôlé.
8. Les saisies dépassant 5 secondes (elles doivent faire suite à un enchaînement pieds/poings ou être exécutées en contre-attaque).
9. Le combat au sol prolongé au-delà de 10 secondes.
10. **De manière générale, toute action visant délibérément à blesser l'adversaire.**

Précisions :

- Les techniques d'immobilisation ne sont autorisées qu'à partir de la catégorie junior.
- Les techniques de soumission sont réservées aux compétiteurs de la catégorie seniors.
- Une soumission jugée valide par les arbitres entraîne l'arrêt immédiat du combat.
- Toutes les techniques doivent être exécutées avec maîtrise et contrôle, sous peine d'exclusion de la compétition.

SYSTEME DE NOTATION DE L'EPREUVE DE COMBAT

Points marqués	Résultat
3	Combat gagné
2	Égalité
1	Perdu
0	Disqualifié

Attribution des points

Points attribués	Critères d'attribution
4 points	Le compétiteur s'est distingué en touchant son adversaire à plusieurs reprises avec des techniques efficaces, notamment des coups de pied à la tête, ainsi que des projections et balayages parfaitement exécutés et suivis.
3 points	Le compétiteur qui, tout au long du combat ou de la reprise, a dominé, a mis en difficulté son adversaire et a exécuté le plus grand nombre de techniques de jambes, de projections ou de balayages.
2 points	Le compétiteur ayant initié la plupart des attaques réussies, témoignant d'une nette supériorité technique.
1 point	En l'absence d'un compétiteur clairement dominant, les juges baseront leur décision sur l'impression générale du combat, en tenant compte de la domination, de l'attitude, de l'esprit combatif et du fair-play.
Combat gagné	Lorsqu'un combattant est mis hors combat sur une technique autorisée, ou lorsqu'une soumission est validée par les juges et l'arbitre central pour les catégories autorisées.

Pour le hors combat définir le nombre de point

CRITERES D'EVALUATION DES TECHNIQUES COMPTABILISEES

Pour l'attribution des points, les règles suivantes doivent impérativement être respectées :

- La technique doit être correcte sur le plan technique.
- Elle doit être exécutée avec un impact clair, objectif, et non sujet à interprétation, tout en étant parfaitement maîtrisée et contrôlée.
- L'exécution doit allier rapidité et contrôle.
- Une précision optimale est exigée, avec une concentration totale et le regard toujours dirigé vers la cible lors de l'exécution.
- Une attitude sportive exemplaire est requise, excluant toute intention malveillante pendant l'action.

Décision pour déterminer le vainqueur du combat

Le vainqueur peut être désigné avant la fin du temps réglementaire si son adversaire est mis hors combat, abandonne, est disqualifié ou exclu.

Si le combat se termine sans interruption, le compétiteur ayant accumulé le plus de points est déclaré vainqueur.

En finale, en cas d'égalité parfaite, le corps arbitral tranche en désignant le vainqueur à l'aide d'un vote aux drapeaux.

Note

Le combat peut être interrompu à tout moment à la demande du coach, d'un responsable de club ou du compétiteur.

En cas de victoire par hors combat, soumission, abandon, disqualification ou exclusion, des points seront attribués par les juges en fonction de la durée réelle du combat.

Si le combat n'a pas lieu en raison de l'absence de l'adversaire (forfait, exclusion, etc.), un score de 6 points sera automatiquement attribué.

Gestuelle et terminologie des juges et des arbitres

Consultez les documents de la F.F.K ou de la FVCTVNF relatifs aux règlements des compétitions et de l'arbitrage pour les Arts Martiaux Vietnamiens Traditionnels, afin de connaître la gestuelle et la terminologie utilisées par les juges et les arbitres.

SANCTIONS COMPETITION COMBAT

Attribution des avertissements et pénalités :

1. Avertissement verbal il est donné par l'arbitre central à un ou aux deux combattants. Il n'est pas enregistré par l'administrateur.
2. Pénalité elle est annoncée par l'arbitre central à un ou aux deux combattants, puis validée ou invalidée par les juges. Une fois validée, elle est comptabilisée par l'administrateur.
3. Barème de pénalité, chaque pénalité validée entraîne une déduction de 1 point.

Disqualification et exclusion :

1. À la quatrième pénalité validée, le combattant est immédiatement disqualifié, sans attendre la fin du combat. L'adversaire est alors déclaré vainqueur.
2. Tout comportement inapproprié ou indiscipliné de la part du compétiteur, ou de ses supporters, peut entraîner la disqualification immédiate du combattant concerné, au profit de son adversaire.
3. Tout acte volontaire mettant en danger l'intégrité physique de l'adversaire conduit à l'exclusion du compétiteur de la compétition. L'adversaire est déclaré vainqueur.
4. Tout propos incitant à la violence, tenu par un compétiteur ou ses supporters ou son coach, entraîne l'exclusion du compétiteur de la compétition et la victoire de l'adversaire.
5. Toute forme de tricherie entraîne l'exclusion immédiate du compétiteur de la compétition, avec la victoire accordée à l'adversaire.
6. Les deux combattants peuvent être disqualifiés ou exclus en même temps si la situation l'exige.

Tout débordement ou utilisation d'une technique non maîtrisée et non contrôlée entraînera immédiatement une disqualification et/ou une exclusion de la compétition.

TABLEAU RECAPITULATIF DES SANCTIONS

Avertissement ou Pénalité	Disqualification	Exclusion
• Attaque dirigée vers des zones de frappe interdites • Sorties volontaires fréquentes • Coup porté de manière incontrôlée (contact excessif) • Manque de combativité • Utilisation de techniques interdites • Mise en danger de soi-même ou des autres	• 4 pénalités successives durant les éliminatoires. • 7 pénalités successives lors de la finale. • Absence sur l'aire de combat après trois appels. • Présentation sur l'aire de combat sans les équipements de protection requis. • Comportement inapproprié sur ou autour de l'aire de combat.	• Non-respect du règlement • Manque de respect envers les juges et les arbitres • Comportement ou geste violent • Action intentionnelle visant à blesser • Comportement de tricherie • Propos incitant à la violence

Disqualification : entraîne l'arrêt immédiat du combat, considéré comme perdu.

Exclusion : implique l'arrêt de l'épreuve en cours ainsi qu'une interdiction de participer aux autres épreuves de la compétition.

Récompenses :

1. Les trois premiers compétiteurs de chaque catégorie sont récompensés.
2. La remise des récompenses s'effectue à la fin de chaque catégorie, en fonction du déroulement de la compétition.

TENUE DU COMPETITEUR :

- **Épreuves techniques :** Vo Phuc complet obligatoire, veste incluse, accompagné de la ceinture correspondant au grade et à l'école du pratiquant.
- **Épreuves de combat :** Vo Phuc avec veste ou tee-shirt aux couleurs du club, au choix du compétiteur. Les protections doivent impérativement être portées sous la tenue.

PROTECTIONS COMPÉTITION COMBAT

♦ Protections obligatoires :

Catégories : Poussins, Pupilles, Benjamins, Minimes, Cadets, Juniors

1. Coquille (non obligatoire pour les féminines, portée sous le Vo Phuc)
2. Plastron réversible bleu/rouge
3. Protège-poitrine (à partir de cadettes, porté sous le Vo Phuc)
4. Protège-tibias et pieds (couverture totale, y compris le talon, portés sous le Vo Phuc)
5. Gants ouverts ou fermés
6. Casque
7. Protège-dents

Catégories : Séniors et Vétérans

1. Coquille (portée sous le Vo Phuc)
2. Protège-tibias et pieds (couverture totale, y compris le talon)
3. Gants ouverts ou fermés
4. Protège-dents
5. Protège-poitrine (pour les féminines, sous le Vo Phuc)

◆ Protections autorisées (conseillées mais non obligatoires) :

- Casque
- Plastron

▼ Protections non autorisées (toutes catégories confondues) :

1. Gants de sac de frappe (même à doigts coupés ou à bourrelets)
2. Gants de combats libres
3. Protège-tibias de football ou similaires
4. Casque à grille métallique

IMPORTANT :

À l'appel de chaque catégorie, tous les compétiteurs doivent se présenter sur l'aire de compétition munis de leurs équipements de protection.

Lorsqu'un compétiteur est appelé à combattre, il doit être prêt immédiatement, sous peine de disqualification (port obligatoire de la coquille, des protège-poitrine et protège-tibias sous le Vo Phuc).

Les compétiteurs doivent rester à proximité de l'aire de combat du début à la fin de leur catégorie, sous peine de disqualification.

CONCERNANT LES PROTECTIONS :

Le port des protections obligatoires n'exonère en aucun cas du respect des règles, ni de la maîtrise des techniques autorisées.

Les équipements de protection visent à préserver l'intégrité physique des compétiteurs et ne doivent en aucun cas justifier un usage excessif ou dangereux des techniques.

HYGIENE ET SECURITE

HYGIENE :

1. Les ongles des mains et des pieds doivent être propres et soigneusement coupés.
2. Les cheveux longs doivent être attachés de manière sécurisée.
3. Aucune blessure susceptible de saigner ne doit être présente.
4. Le port de tout bijou, visible ou non, est strictement interdit.

**La Coupe d'Ermont est organisée par l'Association « Arts Martiaux Ermontois ».
Il s'agit avant tout d'une compétition amicale !**

LES DROITS ET DEVOIRS DES COACHS

La tenue du coach :

Il est obligatoire de porter une tenue sportive propre et en bon état, conforme au règlement. Cela inclut un survêtement complet, un Vo Phuc, ou un pantalon de Vo Phuc accompagné d'une veste de survêtement, un t-shirt, et des chaussures de sport. Les débardeurs ou autres vêtements non appropriés ne sont pas autorisés.

Les devoirs du coach :

- Le coach doit être équipé de matériel essentiel pour prendre soin du combattant, tels qu'une bassine, une bouteille d'eau, une serviette-éponge ou microfibre, ainsi que des articles de premiers secours (éponge, compresses, mèches, vaseline, etc.).
- Tout protège-dents tombé au sol doit être rincé avant d'être remis au combattant.
- Il doit respecter et faire respecter les règlements en vigueur (arbitrage et compétitions).
- Un comportement exemplaire est attendu en toutes circonstances.
- Le coach doit rester dans la zone qui lui est attribuée pour le coaching et rester assis sur la chaise prévue à cet effet pendant tout le combat.
- Il est interdit de manifester de la protestation ou de parler aux arbitres pendant le combat.
- Traverser la surface de compétition est également interdit.
- Le coach est responsable du comportement et des actions de ses compétiteurs.
- Il doit préparer et placer ses compétiteurs dans les zones d'appel et veiller à ce qu'ils se présentent à l'appel pour combattre. Après le premier appel, deux autres seront effectués. Si le compétiteur ne répond pas après trois appels, il sera disqualifié.
- Une attitude digne et respectueuse doit être adoptée vis-à-vis du sportif, du public, des arbitres, des autres coachs, des compétiteurs et de toute autre personne présente.
- Les décisions des arbitres doivent être respectées sans contestation.

Les droits du coach :

- Le coach est autorisé à circuler dans les zones qui lui sont réservées.
- Il peut accompagner ses compétiteurs sur l'aire de combat.
- Si le coach est déjà en train de coacher sur une autre aire de combat, il peut prendre place dans la chaise même après le début du combat.
- Si le coach estime qu'une décision arbitrale ne respecte pas le règlement, il peut faire appel au responsable de l'arbitrage et au corps arbitral spécifique à l'aire de compétition où la décision a été prise.
- Il est strictement interdit de filmer ou de prendre des photos pendant le coaching, sous peine d'exclusion.